

関東ラグビーフットボール協会
理事長 陶久 昌明 様
関西ラグビーフットボール協会
理事長 中島 誠一郎 様
九州ラグビーフットボール協会
理事長 御領園 昭彦 様
都道府県ラグビーフットボール協会
理事長 各位

「世界的試験実施ルールの正式採用・競技規則改正に関して」 (通達)
【競技運営】

(公財)日本ラグビーフットボール協会
(承認済み・押印省略)
専務理事

拝啓、平素は日本ラグビーの普及発展につきまして多大なるご尽力を賜りまして厚く御礼申し上げます。

さて、競技規則につきまして、ワールドラグビーよりこのほど、2026 年のワールドラグビー特別理事理事会および年次理事会において、以下の内容が承認された旨、通達が出されました。日本協会でもこれを受け、ここに通知いたします。貴協会におかれましても、加盟都道府県協会、および、各チームに周知徹底いただけますようよろしくお願い申し上げます。

敬具

記

2026 年のワールドラグビー特別理事理事会および年次理事会において、理事会は以下を承認した。

世界的試験実施ルールの正式採用

(1) 理事会は、以下の世界的試験実施ルールを正式な競技規則として採用することを承認した。

- スクラム ブレーキフット : Law 19.10～19.12 (リンク: [World Rugby Passport - 19 Scrum](#))
- ウォーターキャリアおよび追加人員の制限 : Law 6.29 (リンク: [World Rugby Passport - 6 Match officials](#))
- テレビジョンマッチオフィシャル (TM0) : Law 6.15 および 6.16 (リンク: [World Rugby Passport - 6 Match officials](#))
- 20 分レッドカードによる交替 : Law 9.30 (リンク: [World Rugby Passport - 9 Foul play](#))

施行日 : 2026 年 7 月 1 日

競技規則改正に関する通達

1. 軽微な競技規則の改正 : 附属文書 1。施行日 : 2026 年 7 月 1 日。
2. コミュニティーラグビーにおけるタックルの高さ引き下げ : 附属文書 2。
施行日 : 2026 年 7 月 1 日。

附属文書 1 軽微な競技規則の改正

施行日：2026 年 7 月 1 日

より実質的な競技規則の改正

Law	内容	改正後の考え方／文言	理由
2. 4	成人ラグビーにおける小さいボールの試験的使用	試合主催者は、子供のプレーヤーによる試合には小さいボールを使用することを認めることができる。	女子エリート競技での 4.5 号相当の小さいボールの試験的使用に備え、将来の運用に対応するため。
3. 30	一時的交替プレーヤーが退場となった場合の元のプレーヤーの扱いの変更	一時的交替により出場しているプレーヤーが退場となった場合、元々退出していたプレーヤーは、 競技規則 3.19 または 3.20 に従った場合を除き、その場合は、そのプレーヤーが医学的に戻ってよいと認められ、フィールドオブプレーを離れてから必要な時間以内に戻った場合に限り、医学的に戻ってよいと認められた場合は戦術的交替選手として扱われ、競技規則 3.33 に従って戻ることができる。	このケースでは、一時的交替していたプレーヤーが退出になったことで、負傷していない再出場可能なフロントロー以外のプレーヤーも再び試合に戻ることができなくなっています。2018 年以前の競技規則では再出場が認められていましたが、競技規則の簡素化の過程でその規定が抜け落ちてしまったためです。このような制限を設ける合理的な理由はありません。
6. 5a	任命された全マッチオフィシャルを「事実および競技規則の唯一の判定者」に含める	競技場内では、レフリーは他の任命されたマッチオフィシャルとともに、試合中においては唯一の事実の判定者であり、競技規則の判定者である。 レフリー マッチオフィシャルはあらゆる試合において、すべての競技規則を公平に適用しなければならない。	AR、TMO、および FPRO を含めたマッチオフィシャルが「事実の判定者であり、競技規則の判定者」として位置づけるため
9. 15	味方を押す行為	スクラム、ラック、モールの中にいる場合を除き、ボールを保持していないプレーヤーは、同じくボールを持っていないプレーヤーのことを捕えたり、押したり、チャージしたり、妨害する、またはボールの有無にかかわらず味方を押してはならない。	ボールを持った味方プレーヤーを、コンタクトやタックラーに向けて押し込む行為を、明確な反則とするものです。 また、オープンプレー中やラインアウトにおいて、味方プレーヤーによってプレーヤーが投げられる行為も対象となります（ルーリング 2015-2）。 現時点では、このような行為は競技規則 9.11、すなわち「他の者に対して無謀または危険なプレー」に該当するかどうかを解釈して判断する形になっています。
12. 5a	リスタートキック時にキッカーより前にいる味方 罰の一貫性のための改正	ボールがキックされたら： a. キッカーの味方は、ボールの後方にいなくてはならない。 罰：キックした側ではない方のチームに、 キックのやり直し、または、スクラムの選択肢が与えられる。	現時点では、これはキックオフにおける「ミス」の中で、キックのやり直し、またはスクラムの選択肢が与えられない唯一のケースです。 一貫性を持たせるための修正になります。 キックオフが 10 メートルに達しない場合、デッドボールになった場合、またはタッチに出た場合はいずれも、相手チームにキックのやり直しまたはスクラムを選択する権利が認められます。
プレー再開方法の明確化			
12. 12	ボールキャリアー（攻撃側のプレーヤー）に関するケース、チャージダウンされたボールがデッドになった場合はトライラインドロップアウト	12.12 以下の場合、トライライン地点でのドロップアウトによってプレーが再開される： a. 攻撃側のプレーヤーによって、ボールがプレーされた、オープンプレーでキックされた、またはインゴールに持ち込まれ、トライを取れず、そのボールがインゴール内で合法的にデッドとなった場合、またはそのプレーヤーがボールを持って競技区域外に出た。 （競技規則 21.11 も参照） b. キックオフまたはリスタートキックがインゴールに入り、防御側のプレーヤーが直ちにボールをデッドにしなかった。（競技規則 12.9 も参照） c. 攻撃側のプレーヤーが相手側インゴール内でノックオンをした。 d. フィールドオブプレーからボールがチャージダウンされ、そのボールがインゴールを通過してデッドになった。	現行の競技規則では、フィールドオブプレーからチャージダウンされたボールがデッドになった場合について明確に規定されていません。 これまで、相手がキックしたボールがデッドになった場合と同じ扱いとされ、22 メートル ドロップアウトで再開されていました。しかしこれは、チャージダウンした側にとって不公平な結果となります。 そのため、新たに項目 d を追加するものです。 また、ボールキャリアーがインゴールに持ち込み、タッチインゴールまたはデッドボールラインを越えるように押し出された場合も、現在は 22 メートルドロップアウトとなっています。これについても一貫性を持たせるため、トライラインドロップアウトに変更されます。 現行の競技規則 12.12 a と b は統合

			され、キックオフまたはリスタートキックからインゴールに入ったボールについて、防御側が直ちにグラウンディングしなかった場合の扱いを明確にする形で、項目 b が置き換えられます。
12. 8b / 12. 13d ii	リスタート／ドロップアウトのキックが直接タッチに出た場合のスクラムの位置の明確化	(ボールが直接タッチに出て相手側がスクラムを選ぶ場合) スクラムは達すべきラインの中央、のキックされた地点と同じ位置で行う。	明確化するため。現状では、この規定を理解するには競技規則第 19 条のスクラムオプション表まで確認する必要があります。 また、スクラムの位置は、ボールが蹴られた場所を基準に決めるのが合理的であり、一律にフィールド中央で再開するのは不自然であるため、その点を修正するものです。
21. 4	ボールキャリアーがトライを取れなかった場合、インゴールでの再開はトライラインドロップアウト	21.4 ボールを持っている攻撃側のプレーヤーがボールをインゴールにグラウンディングしたと同時に、タッチインゴールラインかデッドボールライン（またはその外側）に触れた場合、22メートルライン地点でのドロップアウトが防御側に与えられる。ボールはデッドとなり、ボールがどのようにインゴールに入ったかによって、プレーの再開方法が異なる。攻撃側のプレーによってボールがインゴールに入った場合は、トライラインドロップアウトで再開する。 一方、防御側チームがボールをインゴールに入れた場合は、5メートルスクラムとなり、攻撃側チームの投入で再開する。 (競技規則 19. 1 の表・5 行目)	上記の各行に伴う変更です。 ボールキャリアーが、ボールをインゴールに持ち込む、運ぶ、または蹴り込んだもののトライを取れなかった場合について、インゴールでの結果を明確化します。 また、ボールがどのようにインゴールに入ったかによって再開方法が決まる他のケースと整合性を取るための変更です。

明確化、不足している罰則の追加、または、矛盾する競技規則の削除、ならびにレフリングおよび試合運営の実務

Law	項目	日本語訳	理由
定義	50:22	自陣からオープンプレーで蹴られたボールが、直接ではなく相手 22m 区域内でタッチに出ること。自陣へパス／プレーで戻された後であってはならない。(18. 8a 参照)	ラグビーで広く使われる用語になっているものの、実際には競技規則の中で言及されていません。 文言は、既存の競技規則 18. 8a にある、ラインアウトの選択肢に関する表現から引用したものです。
定義	Assistant Referee アシスタントレフリー	正式に任命されたマッチオフィシャルで、タッチ、タッチインゴール、ゴールキックの成否を示す。ファウルプレーを報告し、試合中の他の判定を補助できる者。(タッチジャッジも参照)	アシスタントレフリーとタッチジャッジの違いの明確化。 この文言は、すでに競技規則 6. 22 および 6. 23 に記載されています。
定義	Attacking team 攻撃側	一般的には、相手陣内で前進しているチームを指す。 ただし、チームは自陣内にいても攻撃側である場合がある。	明確化のために更新。
定義	Defending team 防御側	一般的にはプレーが行われている地点が自陣にある側を指す。 ただし、チームは相手陣内にいても防御側である場合がある。	明確化のために更新。
定義	Dead デッド	デッド レフリーがプレーを一時停止するために笛を吹いた時、ボールがタッチにありラインアウトが行われるべき時、またはコンバージョンキックが失敗に終わると、ボールはデッドとなる。 (下の 6. 9 も参照)	競技規則第 18 条「タッチの原則」と整合させるためのものです。 また、ボールがいつデッドとみなされるのか、またプレーヤーの交替やイエローカードからの復帰など、プレーヤーの入替えがいつ可能になるのかを明確にするためです。 (ルーリング 2025-3) ルーリング 2012-2 では、次のように示されています。 このような状況において、レフリーはチームにクイックスローインを認める権限がある。レフリーがクイックスローインを認めた場合、一時的退出中または交替されたプレーヤーは、レフリーが判断する次のプレー停止時に試合へ復帰することが認められています。
定義	Flying Wedge フライングウェッジ	フライングウェッジ 違反に類する攻撃であり、通常は相手トライライン近くで、ペナルティ、フリーキック、またはオープンプレーにおいてのいずれかからおこなわれる。時々、味方プレーヤーが相手にバインドする前に動的なボールキャリアーにウェッジの形にバインドする。しばしばこれらの味方プレーヤーがボールキャリアーの前方に位置していることが多い。	コンタクト前にボールキャリアーに結合できるラッチャーは、1 人だけであることを明確にするものです。 また、フライングウェッジは、ボールキャリアーの左右にプレーヤーが付く形だけでなく、他の隊形でも形成され得ることを明確にします。

		タックルに到着するプレーヤー（アライビングプレーヤー）としての義務を果たしている場合に限り、1 人のプレバウンドしたプレーヤーは認められる。	これは、2020-21 年の競技規則変更後の明確化です。
定義	Pre-bound プレバウンド	相手とのコンタクト前に、味方に腕全体、手から肩までバイ インドしているプレーヤー。許容されるプレバウンドは1 人の み。 (フライングウェッジ参照)	2020-21 年に実施された世界的試験 実施ルールの合意された結論を、正 式に競技規則へ反映するものです。
定義	Restart Kick リスタートキック	得点、または、タッチダウン後に22m ドロップアウト、トラ イラインドロップアウトや得点後にドロップキックにより 再開する方法。ペナルティキックやフリーキックはリスター トキックではない。	トライラインドロップアウトの導入 以降、タッチダウン以外にも、トラ イラインドロップアウトにつながる行 為が存在するようになりました。 例：ボールがインゴールでヘルドア ップになった場合、インゴールでノ ックオンがあった場合。 また、ペナルティキック、フリーキ ックを除外することを明確にしてい ます。これは、マーク、前後半の終了、 50:22、ラインアウトの位置などに 関わる整理のためです。
定義	Tackle assist タックルアシスト	味方がボールキャリアーを倒すのを補助する、またはタック ル中にボールキャリアーを捕まえるが、自らは倒れないプレ ーヤー。競技規則 14 では「他のプレーヤー」として扱う。	その行為自体は、競技規則 14. 4c i にそのまま記載されています。 「タックルアシスト」という用語 は、マッチオフィシャル、コーチ、放 送関係者の間で広く使われていま す。
定義	Touch Judge タッチジャッジ	タッチ、タッチインゴール、ゴールキックの成否のみを合図 できるマッチオフィシャル。 (アシスタントレフリーも参照)	アシスタントレフリーとタッチジャ ッジの違いの明確化。 この文言は、すでに競技規則 6. 22 および 6. 23 に記載されています。
用語	Elite エリート	「23 名のスコッド」という表現は「エリートラグビー」に置 き換えられる。	現時点では、「23 名のスコッド」と いう表現が、実質的にエリートラグ ビーを意味するものとして使われて おり、その結果としてさまざまな要 件が課されています。 現在、20 分レッドカードに関する文 言の一部として、「エリートラグビ ー」という表現が競技規則に入った ため、競技規則上「エリートラグビ ー」として読むべき箇所を、明確にそ う記載することができます。 更新対象となる箇所は以下のとおり です。 ● フロントローの要件（競 技規則 3） ● アンコンテストスクラム の結果・影響（競技規則 3） ● ウォーターキャリアおよ びテクニカルゾーンの特 可事項（競技規則 6）

Law	項目	日本語訳	理由
1. 1	競技場の表面	競技場競技が行われるグラウンドの表面は安全でなければ ならない。	
1. 7	ポストパッド	1. 7 ゴールポストにパッドを取り付ける場合、パッドの外側 がトライラインポストから 0. 5 メートルを超えてはなら ない。	測定方法の明確化。
3. 17	アンコンテストスク ラム	エリートラグビー23名、あるいは、試合開催者の決定した人 数のスコッドの中で、自分が離れることによってレフリーが アンコンテストスクラムを命じる原因となったプレーヤー は交替不可である。Law Application Guideline（競技規則の 適用ガイドライン）に基づきアンコンテストスクラムを引き 起こした罰として追加でプレーヤーの退場が必要な場合が ある。	アンコンテストスクラムに関する 2017 年および 2020 年の LAG（Law Application Guideline：競技規則の 適用ガイドライン）では、相手チーム のスクラムを弱体化させることを抑 止するため、一定の状況において罰 が導入された。 ただし、追加でのプレーヤーの退場 については、競技規則上、明確には規 定されていません。
3. 27	HIA と出血	新設 3. 27c HIA 対象のプレーヤーに出血がある場合、出血を止めるため に最大 5 分をとり、その後 12 分の HIA が開始される。	HIA プロトコルの明確化。
3. 27	HIA 中の交替の明確 化	新設 3. 27d HIA 評価中に一時的交替プレーヤーが負傷した場合、さらに	明確化と常識的な整理のためです。 また、プレーヤーが HIA を受けてい

		2 人目の一時的交替プレーヤーを使用できる。	る間に、そのチームが人数的に不利にならないようにするためです。
4.2	マウスガード推奨	4.2 プレーヤーは、ジャージ、パンツ、肌着類、靴下、靴を着用する。 ジャージの袖は、肩の端と肘の真ん中あたりまで伸びるものであること。 ワールドラグビーは、すべてのプレーヤーに対し、マウスガードまたは歯の保護具を着用することを推奨する。	2023 年 9 月 13 日の理事会決定に基づき、すべてのプレーヤーにマウスガードの着用を推奨するものです。
5.7	ハーフ終了：ボールがデッドに蹴られた場合	5.7 残り時間がなくなった後にボールがデッドになったら各ハーフは終了するが、以下の場合を除く： a. トライ、またはタッチダウンの後 、残り時間がなくなる前に与えられたスクラム、ラインアウト、または試合再開のキックが終了しておらず、ボールがオープンプレーに戻っていない場合。 スクラム 、ラインアウト、または試合再開のキックが正しく行われなかった場合やオープンプレーに戻っていない場合も含む。 c. ペナルティキックが、ボールが初めにタップキックされることなく、かつ、他のプレーヤーに触れることなく、直接 タッチに蹴り出された デッドになった場合。	条項 a) 明確化。 トライラインドロップアウトの導入により、リスタートキックが与えられる理由は、従来以外にも存在することになりました。 条項 c) 一貫性 ボールがタッチに出た場合だけでなく、デッドボールラインを越えた場合や、タッチインゴールラインを越えた場合でも、ラインアウトまたは 22m ドロップアウトによってプレーを再開するようにし、再開方法の一貫性を保つことを明確にしています。
5.7	ハーフ終了時に関する、プレーヤーウェルフェア目的の新条項追加	新たな項目を追加 e. プレーヤーの安全上の理由によりプレーが停止された場合。この場合、スクラムで再開する。	時間が終了した時点で、プレーヤーの負傷により笛が吹かれた場合、または不正なプレーの確認のために笛が吹かれたものの、その確認の結果、不正なプレーがなかったと判断された場合、現行の競技規則上はプレーを再開する方法がないため。
5.8a	コンバージョンの辞退	コンバージョンキックを蹴らないと選択した場合は、トライを与えられた後に トライを決めた プレーヤーが「ノーキック」と言ってレフリーにそのことを伝えなければならない。	トライを決めたプレーヤーに限定する必要がないため。
5.9	暑熱時の休憩	新条文： 極端な気象条件下では、World Rugby Heat Guideline に従う場合、より長い休憩時間およびハーフタイムを認めることができる。 (link)	ワールドラグビーの暑熱対策プロトコルに合わせるため。
6.4	試合前フロントロー・ブリーフィング	6.4 マッチオフィシャルは、プレーヤーの服装とスタッドが競技規則第 4 条に従っているか点検し、さらに、 競技規則 3.10 に適合するフロントローのプレーヤーの登録・資格状況、および競技規則第 19 条に定めるスクラムのエンゲージメント手順を確認しなければならない。	1999 年の Vowles 事件をはじめとする重大事故に関する訴訟を受け、多くの加盟協会の規程で義務付けられているフロントロー・ブリーフィングについて、その実施を競技規則上も正式な要件として明文化する。競技規則では既に、各チームはフロントローの選手についてマッチオフィシャルと確認を行わなければならないと定められている。
6.9	ボールがデッドとなる時の明確化	レフリーは、以下の場合にボールがデッドになったとみなす： a. ボールがタッチまたはタッチインゴールになったとき。 (ただし、クイックスローインが認められる場合を除く。)	クイックスローインが行われる場合のボールデッドの扱いを明確化するものであり、これは交替（リプレースメント／プレーヤー交替）を実施できるタイミングにも関係します。
6.12	インゴール内の物体等にボールがグラウンディングされた場合	ボールがインゴールでレフリー、またはプレーヤー以外の人に触れた、またはインゴール内の物体にボールが触れた場合、レフリーは触れなかった場合の次のプレーを判断し、接触のあった地点にてドロップアウト、トライ、またはタッチダウンを与える。	ルーリング 2023-1 の反映。
6.26ci	ラインアウト投入者の足 - アシスタントレフリー/タッチジャッジが旗をあげ続けること	ボールを投入するプレーヤーが、 どちらかの足のいずれかの部分をそのスローイング動作の一部としてフィールドオブプレー内に足を踏み入れた 場合。	フッカーは、ボールを投入する際、かかとだけであっても足の一部がタッチライン上にあってよい。これは、ボールを持って走る選手がブーツの一部でもタッチラインに触れればタッチとなるという考え方と整合している。この改正により、競技規則 18.22 と 18.4(d) の不整合が解消されます。 罰：競技規則 18.22 によりラインアウトかスクラムの選択
6.29	ウォーターキャリアとキックティーキャリア	6.29.b キックティー及びウォーターボトル 1 本のみを（キッカーが使用することのみを目的として）運ぶ者が、チームがゴールキックを選択したことを示した、またはトライをした後、立ち入ることができる。この者は、指名された 2 名のウォーターキャリアのうちの 1 名でなければならない。	ルーリング 2024-4 の内容を競技規則に反映。

8. 2e	得点 —デッドボールラインを越えた場合も含めるため、文言を修正	攻撃側プレーヤーが以下の行為をしたらトライとなる： e. タッチ、または、タッチインゴールにいて競技区域の外に いるプレーヤーが、ボールを保持して 持っ ていない状態で、相手側のインゴールにあるボールをグラウンディングした。	明確化： デッドボールラインを越えたプレーヤーが手を伸ばし、インゴール内のルーズボールをグラウンディングしてトライを得る例が確認されています。従来の文言では、タッチおよびタッチインゴールのみが含まれていました。
8. 7	得点（コンバージョンキック辞退に関する追記）	トライが得られた場合、そのチームにコンバージョンを行う権利が与えられる。プレースキックでもドロップキックでもよい。コンバージョンキックを行う機会は辞退することができる（競技規則 5. 8a 参照）。	コンバージョンキックに関する規定は、試合時間（競技規則 5. 8a）ではなく、得点に関する条項に記載する方が自然であり、利用者にとっても参照しやすいため。
8. 14	コンバージョンチャージ	相手側のプレーヤーは全員、自陣のトライラインまで下がる。キッカーがキック位置に静止した後、次に足を踏み出す、または足を地面から離れた時点で、その動きの方向にかかわらず、キックへのアプローチを開始したものとみなされる。キッカーが動き始めたら、ゴールを阻止するために、チャージしたりジャンプしたりしてよいが、その際、他のプレーヤーに体を支えてもらったりしてはいけない。	コンバージョンキック時に、いつチャージダウンを開始できるかをより明確にするため。 ルーリング 2020-1 および 2024-2 の反映。
9. 25	キック後のキッカーへの遅いチャージ／タックルの明確化	プレーヤーは、ボールを蹴ったばかりの相手側プレーヤーに故意にチャージしたり妨害したり、または遅れたタックルをしてはならない。	ボールを蹴った直後のキッカーに対して、何が「チャージ」に該当するのかが明確ではなく、違法な行為であるとの解釈も生じ得ます。この改正では、「適法なタックルであっても遅れたタックル」を明確に規定に含めることで、従来どおりのペナルティ地点の選択肢が適用されることを明確にしたものです。
9. 29	フリーキックにおける「ノット 10m」でイエローカードの場合はペナルティキックにアップグレード	レフリーは、注意を与えて 10 分間の一時的退出を命じたプレーヤーに対し、イエローカードを示す。プレーはペナルティで再開される。	現在の競技規則では、フリーキックがクイックで実施され、そのボールキャリアーが直ちにタックルされた場合、2 回目のフリーキックを与えることとされています。しかし、その反則がイエローカードに値するとレフリーが判断した場合でも、競技規則上はペナルティで再開する規定が存在しません。 この改正により、イエローカードが提示された場合は（アドバンテージが適用されない限り）、プレーはペナルティで再開されることが明確になりました。
10. 1	オープンプレー中のキックにおけるオフサイド基準点の明確化	オープンプレーでは、ボールを持っている、または、最後にプレーした味方の前方にいるプレーヤーは、オフサイドである。最後のプレーがキックである場合、ボールを蹴った足がオフサイドラインを決定する。オフサイドのプレーヤーはプレーを妨げてはならない。	キッカーまたはボールのどの地点を基準にオフサイドラインを判断するのか、特にプレーヤーがキックより前方にいるかを判定する際に不明確な場面がありました。他のオフサイドラインには、規則上、具体的な基準点が定められています。
10. 4c	チャージダウン行為の明確化	10. 4 オフサイドのプレーヤーは、以下の場合、反則を適用される： c. ボールを蹴った味方の前方にいて、オンサイドの位置にいる味方のプレーヤーの後方か、フィールドを横切ってボールがキャッチされた、または、地面に着いた地点からそのプレーヤー側に 10 メートル離れた想定上のラインまでただちに後退しなかった。それは、ボールがゴールポスト、または、クロスバーに先に当たったとしても同様である。プレーヤーが複数いた場合は、ボールがキャッチされた、または、地面に着いた地点に最も近いプレーヤーが反則の対象となる。これが「10 メートル規則」であり、 ボールが相手側のプレーヤーに触れる、または、プレーされても適用されるが、 キックがチャージダウンされた場合、またはチャージダウンが試みられた場合には適用されない。	プレーヤーがクリアランスキックのチャージダウンを試みたものの、ボールがそのまま飛び続けた場合、多くの競技関係者はその後を通常のプレーとして扱い、10 メートル規則は適用されないと解釈しています。しかし、現行規則では「チャージダウン」はノックフォワードではないことだけが定義されているため、チャージダウンに失敗した場合は厳密にはチャージダウンに該当せず、10 メートル規則が適用されることになってしまいます。また、その時点でキックの到達地点が変化するため、10 メートルラインの基準も不明確です。今回の改正により、チャージダウンが試みられた場合であっても、10 メートルルールは適用されないことが明確にされました。
10. 7c	新たな条項 — ボールがタッチに出た場合の IFOK（キックによるオフサイド）プレーヤーの扱い	競技規則 10. 4c を除き、オフサイドのプレーヤーは、以下の場合にオンサイドになりうる。 c. ボールがタッチに出た場合。ただし、その時点まで当該プレーヤーが競技規則を遵守していたことを条件とする。	2012 年の Law Application Guideline（競技規則の適用ガイドライン）の内容を競技規則へ反映し、2024 年 7 月の IFOK（キックによるオフサイド）に関する競技規則改正およびルーリング 2025- 3 と整合性を持たせるため。

11. 5b	ノックオンではない場合の明確化	プレーヤーが 相手側のプレーヤー ボールキャリアーからボールをもぎ取ったりノックしたりして、ボールが その相手側プレーヤー 元々のボールキャリアーの手、または腕から前方に転がった。	「相手」が誰を指すのかを明確にするため。
11. 6	フォワードパスがタッチに出た場合	罰を次のとおり修正する。 罰：スクラム (ボールがタッチに出た場合は、反則をしていないチームは、スクラムに代えてクイックスローまたはラインアウトを選択することができる。)	2018 年の競技規則簡素化における誤り ノックフォワードでボールがタッチに出た場合と、フォワードパスでボールがタッチに出た場合は、同じ再開の選択肢とすべきである。これは 2018 年以前の競技規則には規定されていたが、2018 年の競技規則簡素化（書き換え）の際に誤って削除された。なお、この内容は競技規則 18 条のラインアウトの選択肢一覧表には引き続き記載されています。
12. 9 / 12. 18	インゴールでのグラウンディングが遅れた際のリスタートキック	12. 9 蹴られたボールが、プレーヤーに触れられることなく相手側のインゴールに入り、相手側のプレーヤーが遅滞なくグラウンディングした、またはインゴールを通してデッドとなった場合、ボールを蹴らなかった側のチームはキックのやり直しかスクラムの選択肢を与えられる。グラウンディングに遅れがあった場合は、そのキックは受け入れられたものとみなされ、トライラインドロップアウトで再開する (12. 12 参照)。 12. 18 ドロップアウトが、プレーヤーに触れることなく相手側のインゴールに入り、相手側のプレーヤーがそのボールを遅滞なくグラウンディングした、または、タッチインゴールに入った、または、デッドボールラインを越えた場合、ボールを蹴らなかった側のチームがキックのやり直しかスクラムの選択肢を与えられる。グラウンディングに遅れがあった場合は、そのキックは受け入れられたものとみなされ、トライラインドロップアウトで再開する (12. 12 参照)。	競技規則では、キックのやり直しまたはスクラムを選択できるのは、相手が「遅滞なく」グラウンディングした場合であることが明記されている一方、グラウンディングに遅れがあった場合の扱いは規定されていなかった。 実際の運用では、そのような場合はキックが受け入れられたものとみなされ、現行の競技規則に従ってトライラインドロップアウトで再開することとしているため、この改正はその取扱いを競技規則上も明確にするものです。
12. 11	競技規則 21 の 22 メートルドロップアウトの場面を追加	プレーは、次の場合に 22 メートル地点でのドロップアウトで再開される。 a. ペナルティゴールまたはドロップゴールを失敗し、防御側のチームによってインゴール内でグラウンディングまたはデッドにされた場合、もしくは、ボールがインゴールを通過してデッドになった場合。 b. チームがフィールドオブプレーから相手側インゴールへボールを蹴り、そのボールがタッチインゴール、またはデッドボールライン上もしくはそれを越えてデッドになった場合。この場合、防御側チームは代わりに、ボールが蹴られた地点でのスクラムを選択することができる (21. 11 参照)。	すべての再開キックの選択肢を 1 か所にまとめるため。選択肢 b は、これまで競技規則 21. 11 にのみ記載されていました。
12. 18	キックオフ／ドロップアウトがインゴールに入り、防御側がデッドにするまでに時間を要した場合	ドロップアウトが、プレーヤーに触れることなく相手側のインゴールに入り、相手側のプレーヤーがそのボールを遅滞なくグラウンディングした、または、タッチインゴールに入った、または、デッドボールラインを越えた場合、ボールを蹴らなかった側のチームがキックのやり直しかスクラムの選択肢を与えられる。 グラウンディングに遅れがあった場合は、そのキックは受け入れられたものとみなされ、トライラインドロップアウトで再開する (競技規則 12. 12 参照)。	競技規則 12. 18 は、12. 9 と同じ状況（リスタートキックではなくドロップアウトの場合）を扱っていますが、その内容を異なる表現で記載していました。そのため、両条文の表現を統一し、整合性を図るためのものです。
14 タックル - 原則	タックルが起こり得る場所	タックルは競技区域 フィールドオブプレー 内のどの場所でも起こりうる。タックルに参加するプレーヤーの行為は、公正な争奪になるよう、また、ボールが直ちにプレーできるようにしなければならない。その後のタックルに関する競技規則は、フィールドオブプレー内においてのみ適用される。	明確化のため。 タックルは、いずれのインゴールエリア内でも成立することを明確にしました。一方で、その後に適用されるタックルに関する競技規則は、フィールドオブプレー内でのみ適用されます。
14. 8	その他のプレーヤーのオンサイド義務	新設：14. 8f（罰は a～e と同じ） 他のプレーヤーは、以下のことをしなくてはならない： f. オフサイドライン上またはその後方に留まる。	2017/18 年の改正で、競技規則 14. 10 にタックルにおけるオフサイドラインが導入されました。しかし、競技規則第 14 条には、タックル時のオフサイドが反則であることや、その反則がペナルティの対象であることの明確な規定がありませんでした（ペナルティ地点については競技規則 20 の「プレーの局面におけるオフサイド」で規定されている）。この改正により、その点を競技規則第 14 条にも明記しました。
14. 11d	文言の削除	ボールがアンブレアブルになった場合。どのプレーヤーが競	プレー停止前には必ずどちらか一方

		技規則を守っていないのかかわからず疑わしい場合、レフリーはスクラムを命じる。ボールの投入は、プレーが停止する前に最後に前進していたチームによって行われる。 どちらのチームも前進していなかった場合、攻撃側のチームが投入する。	のチームが最後に前進しているため、この文言は不要です。 また、この改正は「攻撃側プレー」の定義の改正とも整合性を持たせるものです。
15. 19	ラック終了：スクラムハーフがボールを持ち上げた時	ボールがラックから出たら、ボールをプレーするプレーヤーが地面からボールを持ち上げる、または、トライラインを越えたら、ラックは終了し、プレーは継続される。	ラックがいつ終了し、ボールがラックから出てオーブンプレーとなるのかを明確にするため。 なお、スクラムハーフへは、これまでどおり世界的試験実施ルールに基づきプレーしてはいけません。
15. 20	スクラム投入の明確化	ボールがアンプレアブルとなったら、ラックは終了する。レフリーが適切な時間内にボールがラックから出ないだろうと判断した場合、スクラムが命じられる。 ボールは、プレー停止前に最後に前進していたチームが投入する。	スクラム投入チームを確認するためにスクラムの一覧表を参照する必要をなくし、条文だけで判断できるようにするため。
16. 2	ロングアームトランスファーの追加	モールの形成 16. 2 モールは、ボールキャリアーと各チームから少なくとも1名ずつのプレーヤーが互いにバインドし、立ったままの状態になることで成立する。ボールキャリアーからボールをリップしたプレーヤーは、ボールを運ぶまでそのプレーヤーと接触していなければならない。ボールを他のプレーヤーへロングアームトランスファー（腕を伸ばして受け渡すこと）はしてはならない。 罰：ペナルティ	この行為は現在でもオブストラクション（妨害）の競技規則で間接的に規定されていますが、2016 年の競技規則の適用ガイドラインでは明確に示されていたため、その内容を競技規則に明文化するものです。
16. 11b	モールから相手を引き出す行為	相手側のプレーヤーをモールから引きずり出そうとしたり、引き出そうとする。	競技規則全体で使用されている pull（引く）”という用語との整合性を図るため。また、ウェブやアプリで関連用語を検索しやすくするため。現行競技規則では、この箇所だけが”drag（引きずる）”という表現を用いていました。
17 原則	マークをコールできる場所の明確化（簡素化時の修正漏れ）	マークの原則： 相手側がキックしたボールを直接キャッチすることによって、プレーヤーの自陣 22 メートル区域内またはインゴール内でプレーを止める方法。	マークは従来からインゴール内でもコールすることができました。2018 年以前の競技規則では「22 メートルラインの後方」と規定されており、「22 メートル区域内」とは表現されていませんでした。 また、競技規則 17. 7 には、インゴール内でマークがコールされた場合の再開方法が既に規定されています。
18. 8a 6 行目	ラインアウト選択肢の修正	起きたこと：タッチにいるプレーヤーが、立平面に達したボールをキャッチした、または拾い上げた マークオブタッチの位置：ボールが立平面に達した地点 ボールを投入する側： ボールをキャッチした、または、拾い上げたプレーヤーのチーム (b～f の規定に従い) 蹴っていない側のチーム	現行の条文では、ボールをキャッチまたは拾い上げたプレーヤーは相手チームのプレーヤーであることを前提としています。しかし、例えばプレーヤーがグラブキックを蹴ってボールをタッチに出し、そのプレーヤー自身が最初にタッチでボールを拾い上げた場合でも、ラインアウトの投入権はそのプレーヤーのチームにはなりません。 同様に、プレーヤーがアップ・アンド・アンダー（ハイバント）を追いかけ、自らタッチで最初にボールをキャッチした場合も、そのプレーヤーのチームにラインアウトの投入権は与えられません。
18. 8c	ラインアウト選択肢 - 新たな場面	新設：事象 4 起きたこと：プレーヤーが正当にペナルティゴールを試みたが、ボールがタッチに出た場合。 マークオブタッチの位置：ボールがタッチラインに達した地点 ボールを投入する側：蹴っていない側のチーム	ルーリング 2006- 2 の内容が、これまで競技規則本文に反映されていなかったため。 例えば、ボールが風に流されてタッチに出た場合、ボールがゴールポストまたはクロスバーに当たってタッチに出た場合、のいずれについても、この規定が適用されます。
18. 9	ラインアウト位置	ラインアウトはマークオブタッチ上で形成されるが、トライラインから 5m 以内にはならない。	これまで「トライラインから 5 メートル以内には設定できない」という規定は、「マークオブタッチ」の定義にしか記載されていなかったため、その表現をラインアウトの位置を規定する条文にも明記しました（同じ文言を使用）。
18. 14	人数	ラインアウトが形成されてすぐにボールの投入が行われな	文言の明確化。

		い限り、ボールを投入しなかった側のチームはボールを投入する側より少ない人数でもよいが、多い人数であってはならない。罰：フリーキック	
18. 22	ラインアウトにおけるフッカー	18. 22 ボールを投入するプレーヤーは、マークオブタッチにおけるタッチライン上または後方に、 両足をともフィールドオブプレーの外に出して立つ 置く。スローワーは、ボールが投入されるまで、フィールドオブプレーに足を踏み入れてはならない。 罰：ラインアウトまたはスクラムの選択肢	フッカーは、足の一部がタッチラインを越えていても、足の一部がタッチライン上にあれば立つことができることを明確にするため。ただし、ボールを投げる前にフィールドオブプレー内へ踏み込むことはできません。 競技規則 6. 26c i の改正、および、タッチラインに触れているプレーヤーはタッチにいるものとみなされるというタッチの規定との整合性を図るため。
18. 23b	ボールが 5m ラインに到達しない場合	ボールは必ず： b. 地面に触れる、 またはプレーされる 前に、5 メートルラインに届かなくてはならない。	この規定（ボールを転がしたり弾ませたりしてインプレーにすることを防ぐ規定）と、競技規則 18. 25 プレーヤーがボールの 5 メートルライン到達を妨げることを禁止し、罰はフリーキックとの関係が分かりにくく、混乱を招いていたため。
18. 29	用語の変更 ラインアウト参加者	ラインアウトが開始したら、 ラインアウトの中 にいる参加しているいずれのプレーヤーも、以下のことをしてよい：	現在の競技規則には、ラインアウトに関するプレーヤーの定義が 2 種類存在しますが、18. 29 ではどちらの用語も使用されていませんでした。 「参加しているプレーヤー」という用語を用いることで、レシーバーも、ボールが投入された後に現在認められているプレーを行えることが明確になります。
18. 29e	ラインアウトモール コラブシング禁止	ラインアウトが開始したら、ラインアウトに参加しているいずれのプレーヤーも、以下のことをしてよい： e. ボールを持っている相手プレーヤーをつかんで地面に倒す。そのプレーヤーが宙に浮いていない場合に限る。 ただし、モールが形成された後は認められない。 罰：ペナルティ	モールが形成される前の 1 人によるサックは適法である一方、形成済みのモールを崩すことは認められないことを明確にするため。
18. 34	ボールが 15 メートルラインを越えた場合に 15 メートルラインを越えて移動できるプレーヤーの用語変更	ボールが投げ入れられたら、 ラインアウトプレーヤー ラインアウトに参加しているプレーヤーは 15 メートルラインを越えて移動してよい。ボールが 15 メートルラインを越えなかった場合、プレーヤーはすぐにラインアウトに戻らなければならない。	2018 年の競技規則改正で生じた意図しない変更を修正するため。 「ラインアウトプレーヤー」にはレシーバーが含まれないですが、2018 年以前はレシーバーも含まれていました。
18. 38	ラインアウトから離れることができるプレーヤーの明確化	レシーバーの位置に誰もいなくなりそこへ移動した場合、 またはラインアウトプレーヤーからボールを受ける場合 を除き、 ラインアウト プレーヤーは全員、ラインアウトが終了するまでラインアウトから離れてはならない。 罰：ペナルティ	条文間の矛盾を解消するため。 競技規則 18. 29 では、プレーヤーはピールによりラインアウトを離れることができると読める一方で、18. 38 では離れてはならないと規定されており、この矛盾を解消することを目的としています。
18. 38	条文を 18. 36 の下へ移動	競技規則 18. 38 を 18. 37 と入れ替え、18. 36 の後に配置する。	現行では条文の配置が適切ではないため。「ラインアウト中」に関する規定として配置すべきであり、「ラインアウトの終了」の項に置くべきではないため。
19. 1 6 行目	アンブレアブルとなったタックルまたはラック（文言削除）	最後に前進したチーム。 どちらのチームも前進していない場合は攻撃側のチーム	プレー停止前には、必ずどちらか一方のチームが最後に前進しているため、この文言は不要です。
19. 1 7 行目	アンブレアブルとなって終了したモール（文言削除）	モールの開始時にボールを保持していなかった側のチーム。どちらのチームが保持していたかレフリーが判断できない場合は、モールが停止する前に最後に前進していたチームとする。 どちらのチームも前進していなかった場合は攻撃側のチーム。	アンブレアブルとなったラックやモールの規定との整合性を図るため。 プレー停止前には、必ずどちらか一方のチームが最後に前進しているため。
19. 1 新設	インゴールを通過してデッドに蹴られたボール	反則/停止： ボールがインゴールを通過してデッドになった場合（スクラムの選択権があるケース） スクラムの位置：ボールが蹴られた地点に最も近いスクラムゾーンの中 ボール投入する側：キックをしていないチーム	明確化のため。この場面は競技規則 21. 11b には規定されているものの、スクラムの位置一覧表 (19. 1) には記載がなかったため。
19. 1 新設	正しく行われなかったペナルティキック、フリーキック	反則/停止： ペナルティキックまたはフリーキックが正しく行われなかった場合、または最初にレフリーへ示した方法どおりに行われなかった場合	ルーリング 2005-3 の内容を競技規則へ反映するため。 （ゴールポストを示してペナルティゴールを選択した後、タックキック

		スクラムの位置：反則の地点 ボール投入する側：反則をしていないチーム	をしてプレーを再開した場合)
19.1 5行目	防御側が最後にボールに触れ、その後インゴールでデッドになった場合の明確化	反則/停止 ボールが防御側のチームによってプレーされた、またはインゴールへ持ち込まれ、デッドとなった スクラムの位置：ボールがデッドとなった地点に最も近い場所にあるスクラムゾーンの中 ボール投入する側：攻撃側のチーム	攻撃側がボールを前方へ蹴り、それが守備側（ブロックやチャージダウンの試みなど）に触れたりプレーされたりした後、インゴールへ入り、その後デッドとなる場面を対象とすることを明確にするため。
19.1 8行目	オープンプレーキック後のモールアンプレアブル	反則/停止：オープンプレー中の相手チームのキック後のアンプレアブルモール。 スクラムの位置：モールの地点に最も近い場所にあるスクラムゾーンの中 ボール投入：モールの開始時にボールを保持していたチーム	明確化のため。 これは競技規則 16.18 との相互参照であり、このスクラムは相手チームのオープンプレー中のキックによって形成されたモールにのみ適用されることを明確にしています。 したがって、自チームのキックを自チームがキャッチし、その直後に相手に包み込まれてモールがアンプレアブルとなった場合には、この規定は適用されません。
19.5	スクラム形成の明確化	両チームに 15 名いる場合、図に示した例示したようなフォーメーションで (19.7(d) の適用を受けて) 各チーム 8 名がバインドする。各チームとも、フロントローにプロップ 2 名、フッカー 1 名、セカンドローにロック 2 名がいなくてはならない。最後に各チームのバックロープレーヤー 3 名が入りスクラムが完成する。 罰：ペナルティ	一部のレフリーは図だけを絶対的な配置と解釈し、ナンバーエイトは図の位置にしか入れないと考えています。しかし、競技規則 19.7(d) では、少なくとも 1 人の第 2 列のプレーヤーにバインドしていれば、第 3 列の他の 2 つの位置に入ることも認められます。この改正は、その条文との整合性を明確にするためのものです。
19.11d	ナンバーエイトが開始位置を維持することの明確化	d) すべてのプレーヤーバインドが、スクラムの間、開始時の位置のままバインドを維持されるようにする。	ナンバーエイトは、スクラム中にバックロー内で位置を変更することはできないことを明確にするためのものです。
21.7	インゴールへの勢い（モメンタム）	タックルされたプレーヤーが、情性で自陣のインゴールエリアへ入った場合、タッチダウン、またはトライすることができる。	用語を明確にするため。 現行の文言では、防御側プレーヤーが自陣インゴールへ後退した場合にのみ適用されるようにも読めるため、表現を改めました。なお、攻撃側については競技規則 8 で規定されています。
21.8	手を伸ばして得点するプレーヤー	自陣のトライラインのそばでタックルされたプレーヤーは、手を伸ばしてボールをインゴールにグラウンディングしてタッチダウン、またはトライをすることができる。ただし、その動作は直ちに行わなければならない。 罰：ペナルティ	用語を明確にするため。 現行の文言では、防御側プレーヤーが自陣インゴールへ後退した場合にのみ適用されるようにも読めるため、その誤解を防ぐことを目的としています。
21.9	デッドボールラインをタッチインゴールラインと同様の扱いにする (※競技規則 8.2 の改正内容との整合)	タッチまたはタッチインゴール競技区域外にいるプレーヤーは、ボールをインゴールにグラウンディングすることで、タッチダウンする、または、トライをすることができる。ただし、自分がボールを保持して持っていない場合に限る。	デッドボールライン上またはその外側にいるプレーヤーも、タッチインゴールライン上にいる場合と同様に扱うことを明確にするため。 従来の競技規則作成時には、22 メートルあるインゴールエリアでこのような場面が生じることは想定されていませんでした。
21.11a	22 メートルドロップアウト	21.11 一方のチームが相手側インゴールへ蹴り込んだボールがタッチインゴールに出るか、デッドボールラインを越えた場合、防御側のチームは、以下のいずれかを選択することができる： a. 22 メートルドロップアウト 22 メートルライン上またはその後方の任意の地点からドロップアウトを行う；または、	同じ意味を、より少ない文言で表現するため。
U19 3.35	セカンドローの YC 対応	3.35 戦術的理由で入替わったプレーヤーは、負傷したいずれかのプレーヤーの交替として、またはコンテストスクラムが継続できるようにするため、その試合に再び加わることができる。	U19 競技規則では、スクラムのコンテストを維持するため、適切な訓練を受けたセカンドロープレーヤーを確保することが求められています。 現行の競技規則 3.35 では、戦術的に交替したプレーヤーは負傷者の交替としてのみ再出場できるため、第二列プレーヤーがシンビン（イエローカード）となった場合にも対応できるよう、この規定を追加します。
U19 19.6b	スクラム人数の明確化	変更前 何らかの理由により一方のチームの人数が 15 名より少なくなってしまう場合、スクラムにおける各チームのプレーヤ	現行の文言では、ボックスのプレーヤーが退場またはシンビンとなった場合でも、スクラムを 7 人に減らさ

		＝の人数も同様に減らされなくてはならない。 変更後 何らかの理由により一方のスクラム人数が 8 名より少なくな ってしまった場合、相手チームのスクラム人数も同数となる よう減らさなければならない。	なければならないように読めてしま ます。 しかし、ルーリング 2009- 6 で示さ れているとおり、本来スクラム人数 を減らすのはスクラムの人数自体が 8 人未満になった場合であり、この改 正はその内容を条文上も明確にする ものです。
--	--	--	--

附属文書2 コミュニティーラグビーにおけるタックルの高さ引き下げ

施行日：2026 年 7 月 1 日

コミュニティラグビーにおけるタックルの高さ引き下げに関連する競技規則の改正

競技規則第 9 条 - 不正なプレー

9.13 プレーヤーは、相手側プレーヤーに対して、早く、遅く、または、危険な形でタックルしてはならない。危険なタックルには、**頭部との接触を引き起こすタックル**をすること、または、しようとする事、もしくはオープンプレー中に、該当する制裁ライン（14.1）の上の位置にタックルもしくはタックルしようとする事を含むが、この限りではない。~~タックルが肩の線より下から入ったとしても同様である。~~

競技規則第 14 条 - タックル

原則

タックルは、~~フィールドオブプレー~~競技区域内のどの場所でも起こりうる。タックルに参加するプレーヤーの行為は、**安全かつ**公正な争奪になるよう、また、ボールがただちにプレーできるようにしなければならない。その後のタックルに関する規則は、フィールドオブプレー内でのみ適用される。

競技規則14.1への追加文言

14.1 タックルが起きるには、ボールキャリアーが一人、または、複数の相手プレーヤーに捕まり、地面に倒される。タックラーには、該当する制裁ラインより下をタックルする責任がある。エリートラグビーにおいては肩のライン、コミュニティラグビーにおいてはウエストまたは胸骨の下端部分がその基準となる。また、ボールキャリアーにも、安全にタックルへ入る責任がある。（競技規則9.13、14.5aおよびGame-Onバリエーションを参照）

競技規則 14.5 に新たな条項を追加

14.5 タックラーは、以下のことをしなくてはならない。

a. 該当する制裁ラインより下をタックルすること - 肩のライン、胸骨の下端部分またはウエスト
罰：ペナルティ

現行の競技規則14.5のa～eをb～fに繰り下げる。

GAME-ON バージョンに関する修正

競技規則第9条 GAME-ON バージョン - 修正

9.13 プレーヤーは、相手側プレーヤーに対して、早く、遅く、または、危険な形でタックルしてはならない。相手側プレーヤーに対する危険なタックルには、**頭部との接触を引き起こすタックル**をすること、または、**しよう**とすること、もしくはオープンプレー中に、該当する制裁ラインを超える位置でタックルもしくはタックルしようとするを含むが、この限りではない。

試合主催者は、制裁ラインについて**3つの2つの**選択肢がある：~~肩（通常の競技規則）~~、胸骨の下端部分のライン、または腰の高さ

競技規則第14条 GAME-ON バージョン - 追加条項：

第14条：試合主催者は、GAME-ONバージョンにある腰の高さのタックルのルールを用いる場合、ボールキャリアーは自分の体の高さを落とさないようにしダブルタックルは罰せられるようにすることが推奨される。

改正後：

第14条：試合主催者は、タックルの高さを腰の高さまたは胸骨の下端部分のラインのいずれかに設定することを選択できる。

また、ボールキャリアーがタックル時に体の高さを下げる行為、および／またはダブルタックルを行うチームに対して罰することを選択することもできる。

競技規則第14条 GAME-ON バージョンに関する追加任意条項

ボールキャリアー

オープンプレー中のボールキャリアーは、タックラーとの危険な接触を行う前に、体の高さを著しく下げてはならない。

罰：ペナルティ

ダブルタックル - 柔軟性のある選択

2人（またはそれ以上）のプレーヤーが、オープンプレー中に同時にボールキャリアーをタックルしてはならない。

罰：ペナルティ

2人（またはそれ以上）のプレーヤーが、同時にタックルをした場合、最初のタックラーのみが該当する制裁ラインが適用される。他のタックラーは肩の線より高い位置に接触してはならない。

■通達対象：加盟協会、競技運営関係者、加盟チーム

■文書作成：日本ラグビーフットボール協会 ハイパフォーマンス部門・国際室

■本件についてのお問い合わせ先：

公財) 日本ラグビーフットボール協会

ハイパフォーマンス部門審判グループ (referee@rugby-japan.or.jp)

以上